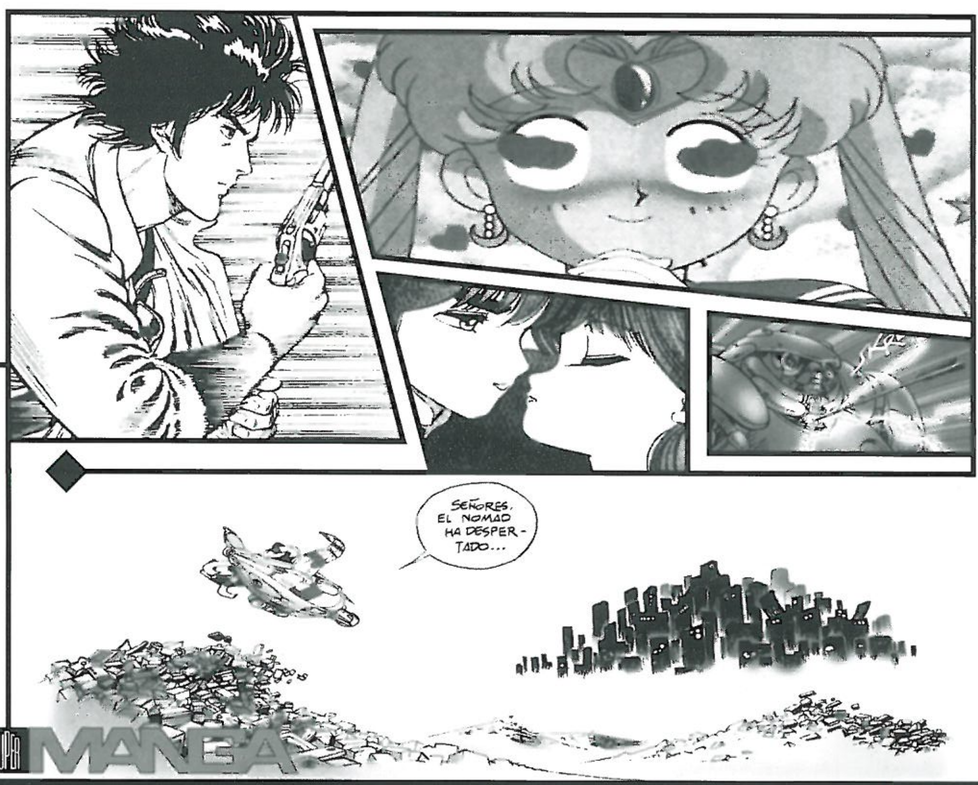


MANGAKAS ESPAÑOLES • KATSUHIRO OTOMO • KIMAGURE ORANGE ROAD
SUPER MANGA
GRUPO ZETA Z
CITY HUNTER
NOMAD
Sailor Moon
La revolucion del shojo manga
FEBRERO 1996
4
SUPLEMENTO DE INFORMACION MANGA DE LA REVISTA SUPERJUEGOS



SUMARIO

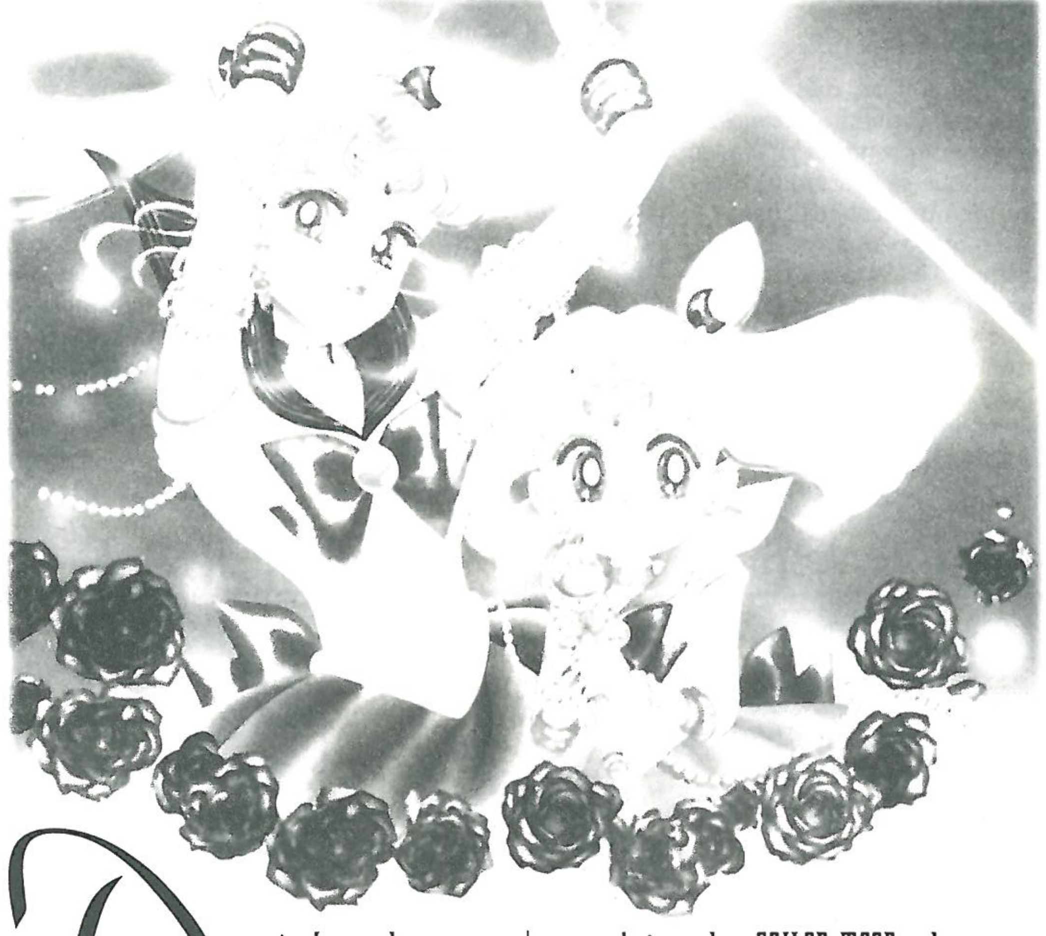


SUPER MANGA

Coordinador: **Jesús Manuel Montané** Diseño: **Tomás Javier Pérez Rosado** Redacción: **Pau Blanes, José María Cuervo y Aitor Kovacs** Colaboradores: **Pol Roca, Andrés García, Julio Miguel Rozas, Ana María Carvajal-Calvo y Alejandro Arriaga** (tratamiento de imagen) Edición: **J. L. del Carpio**
Ilustración de portada cedida por Glénat-España
Dirección: O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid. Tel.: (91) 586 33 00 Fax: (91) 586 32 32

Este suplemento se vende conjuntamente con la revista SUPERJUEGOS y no se puede adquirir por separado

EDITORIAL



Después de mucho pensarlo, hemos decidido darle una nueva orientación a **SUPER MANGA**. El cómic de MAKAKO, aunque de vez en cuando fuera una joya, ocupaba demasiadas páginas... y el área reservada a la información nos parecía demasiado limitada. Así que, como ya os anunciamos en el número anterior, hemos potenciado los artículos para convertirnos –ahora sí– en la primera revista profesional de manga en España. Este mes, y sólo es un ejemplo de lo que vamos a iros ofreciendo, tenemos reportajes sobre SAILOR MOON y los nuevos mangas españoles de **Glénat**. Mantenemos las secciones consagradas a los mejores personajes y autores, le damos una página más a las recomendaciones... y ampliamos también el consultorio, que a partir de ahora podréis encontrar al final de cada número. Todo ello, en 16 escasas páginas que irán creciendo en un futuro nada lejano. Nuestra aventura no ha hecho más que empezar.

Hemos potenciado los artículos para llegar a ser la primera revista profesional de manga en España

ANGEL

Número 12

Kosuke, el chaval más excitable que puebla nuestro planeta, sigue persiguiendo a cualquier chica que se le acerque. Sizuka, una quinceañera tierna y enamorada, intentará hacerle cambiar, o al menos, disfrutarlo en exclusiva. A juzgar por lo que sucede en este descacharrante episodio, escrito y dibujado como los anteriores por **U-Jin**, lo tiene difícil.

◆ 48 PAGINAS. PRECIO: 390 PTAS. NORMA EDITORIAL.



PORCO ROSSO

Volumen 3

El anime-cómic de la obra maestra de **Hayao Miyazaki** llega a su penúltimo capítulo, en un libro de lujo que no le puede faltar a ningún *otaku* que se precie. La reproducción de las imágenes de la película es excelente, se han traducido las onomatopeyas japonesas sin romper su encanto estético, el papel es de buena calidad... **Glénat** debería editar productos como éste más a menudo.

◆ 140 PAGINAS. PRECIO: 1960 PTAS. GLENAT.

NO TE LO PIERDAS

ASI SE HIZO PORCO ROSSO

Un libro magistral en el que encontraréis fotografías de las maquetas de hidroaviones construidas por **Hayao Miyazaki**, una entrevista interesantísima con él, extensa documentación histórica y varias historietas breves pintadas a mano que dan una visión muy distinta de las aventuras de Marco Pagotto. Si sois fans de la película, no os lo podéis perder.

◆ 64 PAGINAS. PRECIO: 990 PTAS. EDITORIAL PLANETA DE-AGOSTINI.



DRAGON HALF

Serializado en la revista de rol y fantasía DRAGON MAGAZINE, DRAGON HALF (del espléndido **Ryusuke Mita**) mezcla de forma muy elegante los ingredientes de una buena historieta de fantasía heroica con un delirante sentido del humor. El dibujo, aunque limpio, es lo suficientemente expresivo, y el uso de las tramas bastante adecuado.

Lástima que DRAGON HALF no haya sido traducido todavía, porque los lectores del volumen de importación, aún teniendo un buen nivel de japonés, se las verán negras para captar sus elevadas dosis de cachondeo.

◆ 168 PAGINAS. PRECIO: 900 PTAS. Y. FUJIMISHOBO.

MADE IN JAPAN



VIDEO GIRL AI

Número 22

La tiránica Video Girl Mai intenta borrar literalmente a Video Girl Ai... ¡y parece que lo consigue! No os perdáis ni un sólo capítulo de esta magistral serie creada por **Masakazu Katsura**, a la que ya dedicamos un extenso reportaje en nuestro número 1.

◆ 48 PAGINAS. PRECIO: 375 PTAS. NORMA EDITORIAL.



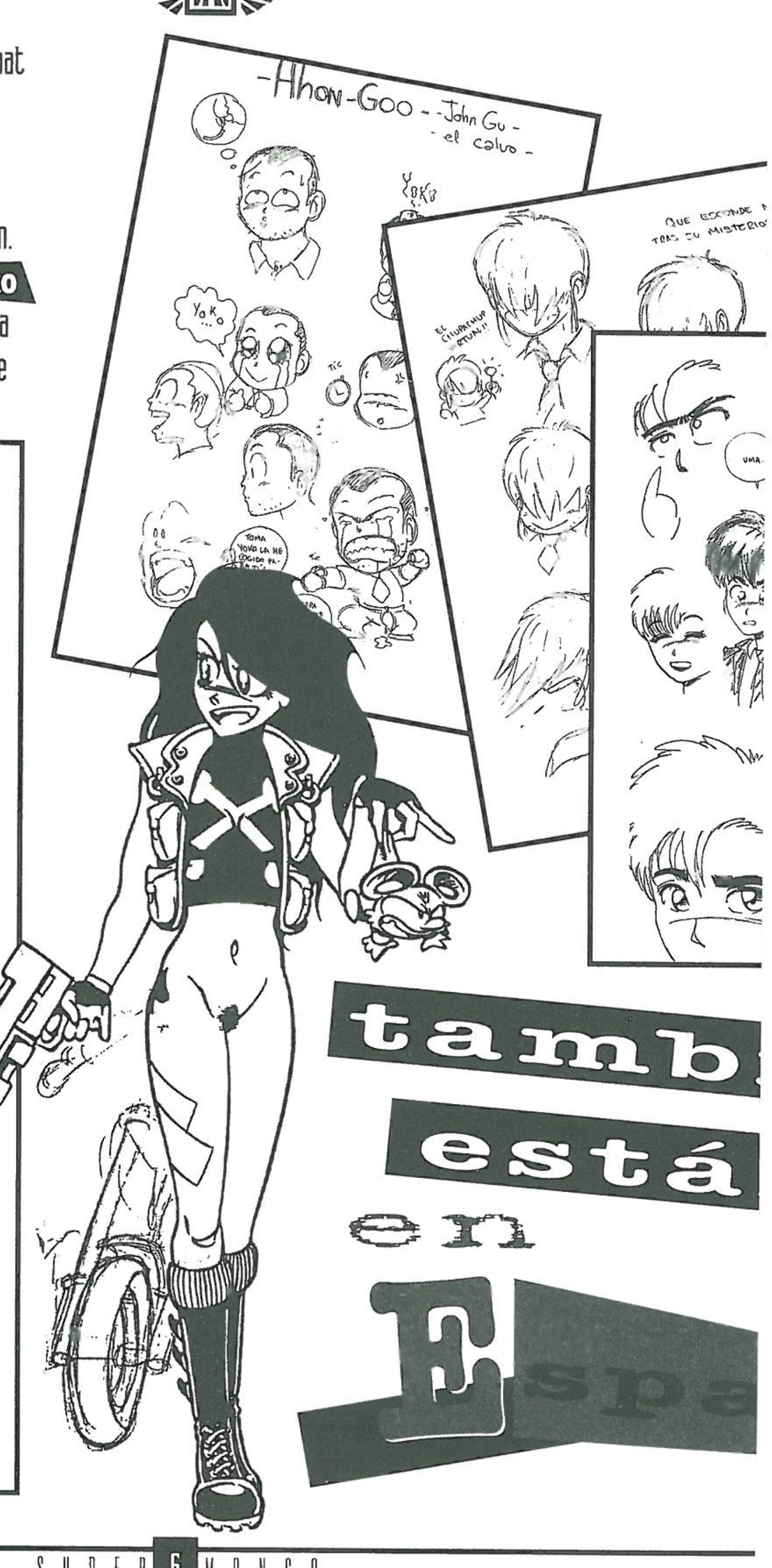
SUEÑOS

Número 16

Aunque pueda parecer increíble, el manga español creado por **Rafael Sousa** y **Francisco Javier Sánchez** lleva un año y medio en el mercado sin dar muestras de cansancio. Para celebrarlo, nada mejor que hacerse con el último número de la colección, con 3 historias breves y paródicas.

◆ 32 PAGINAS. PRECIO: 225 PTAS. GLENAT.





Tras el éxito de Sueños, Glénat se lanza a la publicación de nuevas series realizadas por mangakas españoles que ya sueñan con publicar en el Japón. Los dos primeros títulos, Yoko y Chi-Chi Squad, son la avanzadilla de una invasión que viene de dentro.

A **Sánchez** y **Sousa**, los autores de SUEÑOS, se les pueden hacer muchos reproches, pero nadie puede negarles una privilegiada visión comercial. Como ha recordado en múltiples ocasiones el director de **Glénat-España, Joan Navarro**, SUEÑOS ha vendido durante muchos meses tantos ejemplares como las colecciones de súper-héroes más exitosas. Y ese es un mérito que nadie les puede negar.

Las razones del éxito son varias. Por un lado, el erotismo, verdadero «leit motiv» de SUEÑOS, es uno de los grandes motores comerciales de muchos productos culturales en España; por otro, a pesar de que no seamos un pueblo muy bien avenido, es cierto que los lectores muestran una mayor simpatía por un producto nacional que por uno foráneo. Para rematarlo, los episodios suelen ir acompañados de una sección de correo realmente irónica y

los nuevos mangas de Glénat

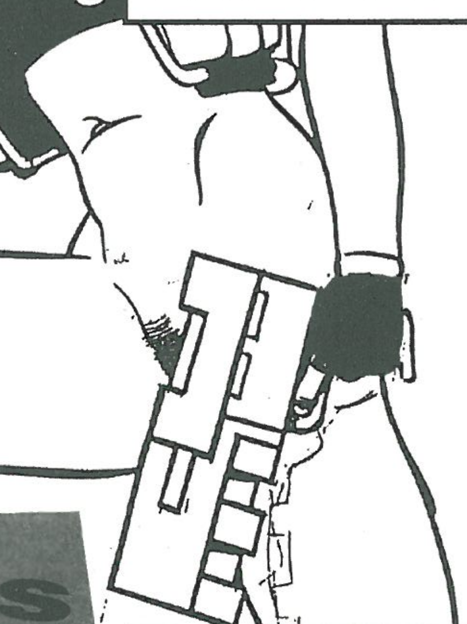








...ién ...n hechos ...ña



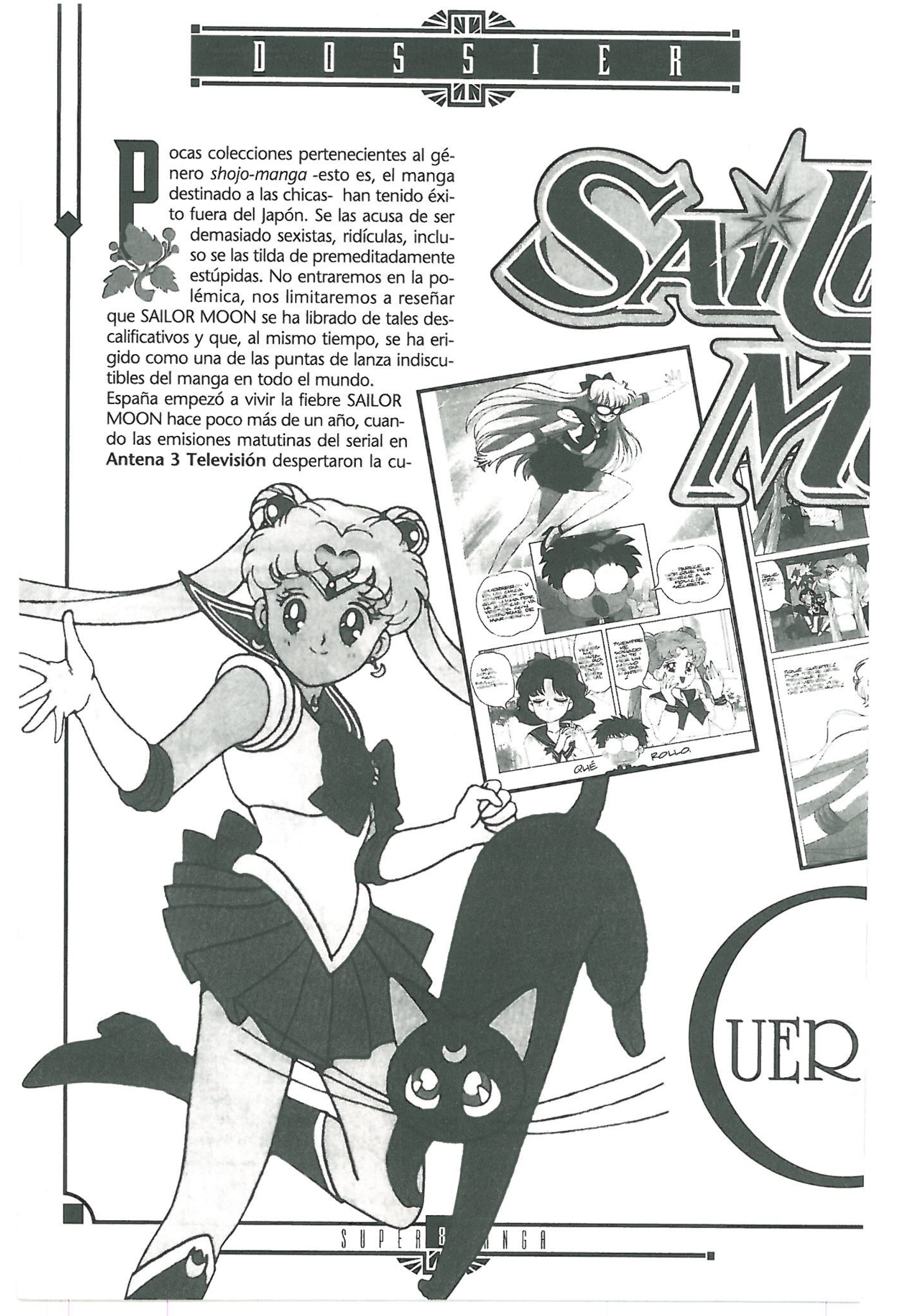
algunas secciones no regulares escritas con un buen sentido del humor -del que adolece, paradójicamente, la propia colección-.

La misma fórmula, convenientemente salpimentada, prevalece en los nuevos seriales de **Glénat**, igualmente realizados por autores españoles: YOKO y CHI-CHI SQUAD. El primero de ellos está centrado en las aventuras de un personaje femenino de sensualidad superlativa; el segundo, más cercano a los desvaríos gráficos de **Shirow** en APPLESEED, narra las desventuras de un escuadrón de policía dispuesto a hacer cumplir al ley... aunque sea aplacando los ánimos de los delincuentes a fuerza de rituales amatorios ocasionalmente espectaculares.

YOKO es obra de **Ismael Ferrer**, un viejo conocido que pertenece al colectivo LA PENYA –artífice del impagable MONDO LIRONDO, de **Camaleón Ediciones**– y creador de PACHÚN, la mascota del «prozine» NEKO. Su estilo, aunque orientalizado, se reconoce a la primera. CHI-CHI SQUAD ha sido realizada por un compañero de **Ferrer** en LA PENYA, **José Miguel Álvarez**, licenciado como él en Bellas Artes por la Universidad de Barcelona.

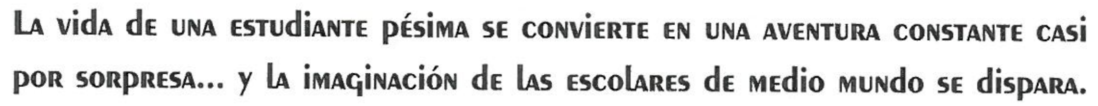
Ambas colecciones tienen una expectativa vital de 4 números, tras los cuales se decidirá si pasan a convertirse en series regulares... o desaparecen como tantas antes que ellas. Esperemos que la suerte les sonría.

JESUS MANUEL MONTANE



Pocas colecciones pertenecientes al género *shojo-manga* -esto es, el manga destinado a las chicas- han tenido éxito fuera del Japón. Se las acusa de ser demasiado sexistas, ridículas, incluso se las tilda de premeditadamente estúpidas. No entraremos en la polémica, nos limitaremos a reseñar que SAILOR MOON se ha librado de tales descalificativos y que, al mismo tiempo, se ha erigido como una de las puntas de lanza indiscutibles del manga en todo el mundo.

España empezó a vivir la fiebre SAILOR MOON hace poco más de un año, cuando las emisiones matutinas del serial en **Antena 3 Televisión** despertaron la cu-


La vida de una estudiante pésima se convierte en una aventura constante casi por sorpresa... y la imaginación de las escolares de medio mundo se dispara. SAILOR MOON es un fenómeno de masas hecho con dignidad y buen humor.

riosidad de las colegialas. Todas querían escapar del tedio escolar y convertirse en guerreras cósmicas espléndidamente maquilladas.

SAILOR MOON explica la historia, simple como la vida misma, de Bunny Tsukino, una jovencita que envidia a las heroínas de los cómics y los videojuegos... y que quiere ser como ellas. Pero el destino parece haberle privado de la inteligencia necesaria para aprobar exámenes y de unos padres comprensivos, así que tiene que ir aplazando su sueño. Un día, sin embargo, tropieza con una gata parlanchina, Luna, que le descubrirá su oculta naturaleza de guerrera. Así, Bunny acabará involucrada en una lucha constante contra las fuerzas del mal, en compañía de otras chicas que, como ella, tienen a un misterioso caballero como ángel de la guardia: el Señor del Antifaz.

La historia, creada por **Naoko Takeuchi** y producida por **Toei**, no encierra ningún gran misterio y las situaciones se van reproduciendo con

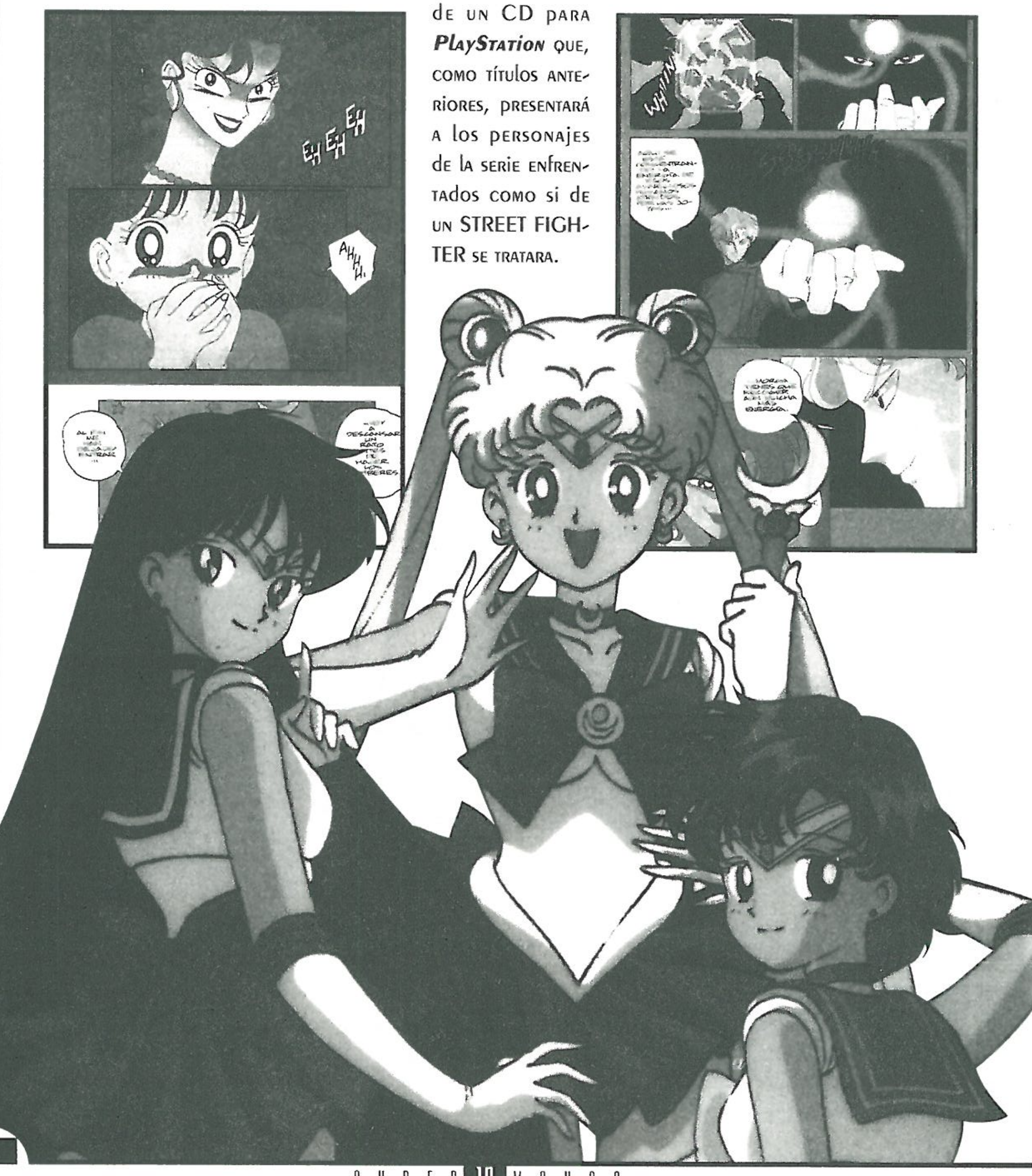


RERAS con Minifalda

El merchandising que no cesa

Andres Garcia

A pesar de que pocos productos oficiales de SAILOR MOON han podido verse hasta la fecha en nuestro país, muchos han sido los artículos importados por las librerías especializadas -siempre atentas al impacto popular de cualquier obra-. Las *rami-cards* y los discos compactos con la banda sonora han sido los más vendidos; el objeto más curioso, un set de maquillaje para aspirantes a Bunny Tsukino que ronda las 15.000 pesetas. Los videojuegos tampoco se han librado del influjo de SAILOR MOON. Un total de 5 cartuchos -para ***Super Nintendo*** y ***Game Boy***-, aunque se anuncia la llegada de un CD para ***PlayStation*** que, como títulos anteriores, presentará a los personajes de la serie enfrentados como si de un STREET FIGHTER se tratara.



viciosa insistencia a lo largo de los centenares de páginas del manga... y de los interminables capítulos televisivos. Es precisamente esa repetividad la que le ha granjeado a SAILOR MOON la fama de producto barato y apresurado, una fama que merece sólo en parte. Al fin y al cabo, esa forma de trabajar es común a todos los seriales de éxito japoneses, y es la única que garantiza su continuidad en los plazos que demandan los productores.

SAILOR MOON, publicado por entregas en la revista NAKAYOSHI de **Kodansha**, ha generado dos secuelas, SAILOR MOON R y

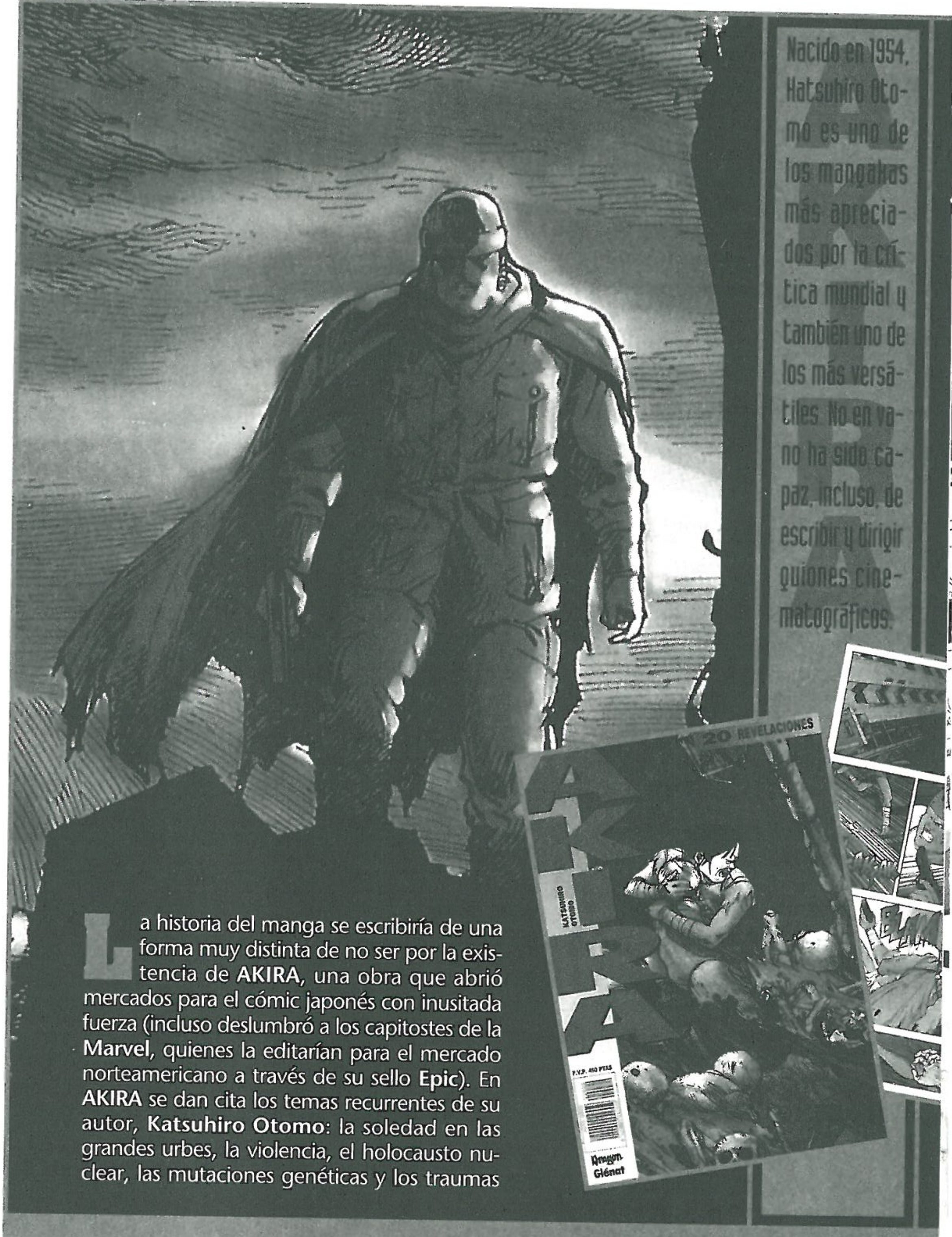


SAILOR MOON S, que se han limitado a introducir algunos personajes nuevos en un esquema argumental más que trillado pero todavía exitoso.

La presencia en librerías, quioscos y tiendas de juguetes españoles de SAILOR MOON es reciente. **Bandai** no empezó a distribuir juguetes de la serie -y con cuentagotas- hasta que quedó más que demostrado su éxito. Los mangas, por su parte, son unos unos recién llegados. La colección anime-cómic de **Planeta-DeAgostini**, que versiona en formato historieta la serie original de televisión tomando como base fotogramas ampliados de la misma, cuenta con unos pocos números en la calle, mientras que los volúmenes de **Glénat** -idénticos a los recopilatorios japoneses- acaban de iniciar tímidamente su singladura.

Lo que cabe preguntase ahora es si SAILOR MOON es un fenómeno tan consistente como DRAGON BALL, y si logrará rivalizar con la obra de **Akira Toriyama** en perdurabilidad. El tiempo nos lo dirá.

JULIO MIGUEL ROZAS



Nacido en 1954, Katsuhiro Otomo es uno de los mangakas más apreciados por la crítica mundial y también uno de los más versátiles. No en vano ha sido capaz, incluso, de escribir y dirigir guiones cinematográficos.

La historia del manga se escribiría de una forma muy distinta de no ser por la existencia de **AKIRA**, una obra que abrió mercados para el cómic japonés con inusitada fuerza (incluso deslumbró a los capitostes de la **Marvel**, quienes la editarían para el mercado norteamericano a través de su sello **Epic**). En **AKIRA** se dan cita los temas recurrentes de su autor, **Katsuhiro Otomo**: la soledad en las grandes urbes, la violencia, el holocausto nuclear, las mutaciones genéticas y los traumas

BOMBAS Y OTRA



adolescentes. **Katsuhiro Otomo** se dio a conocer en su país –tras unos comienzos titubeantes– con FIREBALL, una obra que en España ha sido publicada por **La Cúpula**. Más tarde llegaría DOMU (PESADILLAS, en la versión de **Norma Editorial**), reuniendo de nuevo los elementos identificativos de su autor.

1982 empezaría para **Otomo** con la edición de las primeras entregas de su gran «opus» **AKIRA**. La acción tiene lugar en el año 2030, después de una demoledora Tercera Guerra Mundial que ha devastado el planeta. Neo-Tokyo, la transmutación de la antigua capital japonesa, hace lo imposible para acoger a los Juegos Olímpicos. Sus autoridades tienen que enfrentarse, noche tras noche, al vandalismo callejero, pero casi siempre fracasan. Las bandas están muy bien organizadas, y una de ellas, liderada por el jovencísimo Kaneda, acaba interfiriendo de forma accidental en un proyecto científico de alto secreto. A partir de ese momento se sucederán escenas ultra-violentas y perfectamente coreografiadas, que mantendrán siempre en vilo al lector.

Pero lo verdaderamente desgarrador de **AKIRA** es el reflejo de una sociedad enloquecida por las pesadillas nucleares, sin duda la proyección de los miedos más soterrados de la sociedad nipona.

Esta cualidad, aterradora y fascinante al mismo tiempo, le ha reportado a **Otomo** la admiración de algunos de los mejores autores del cómic mundial, como **Moebius** o **John Byrne**.

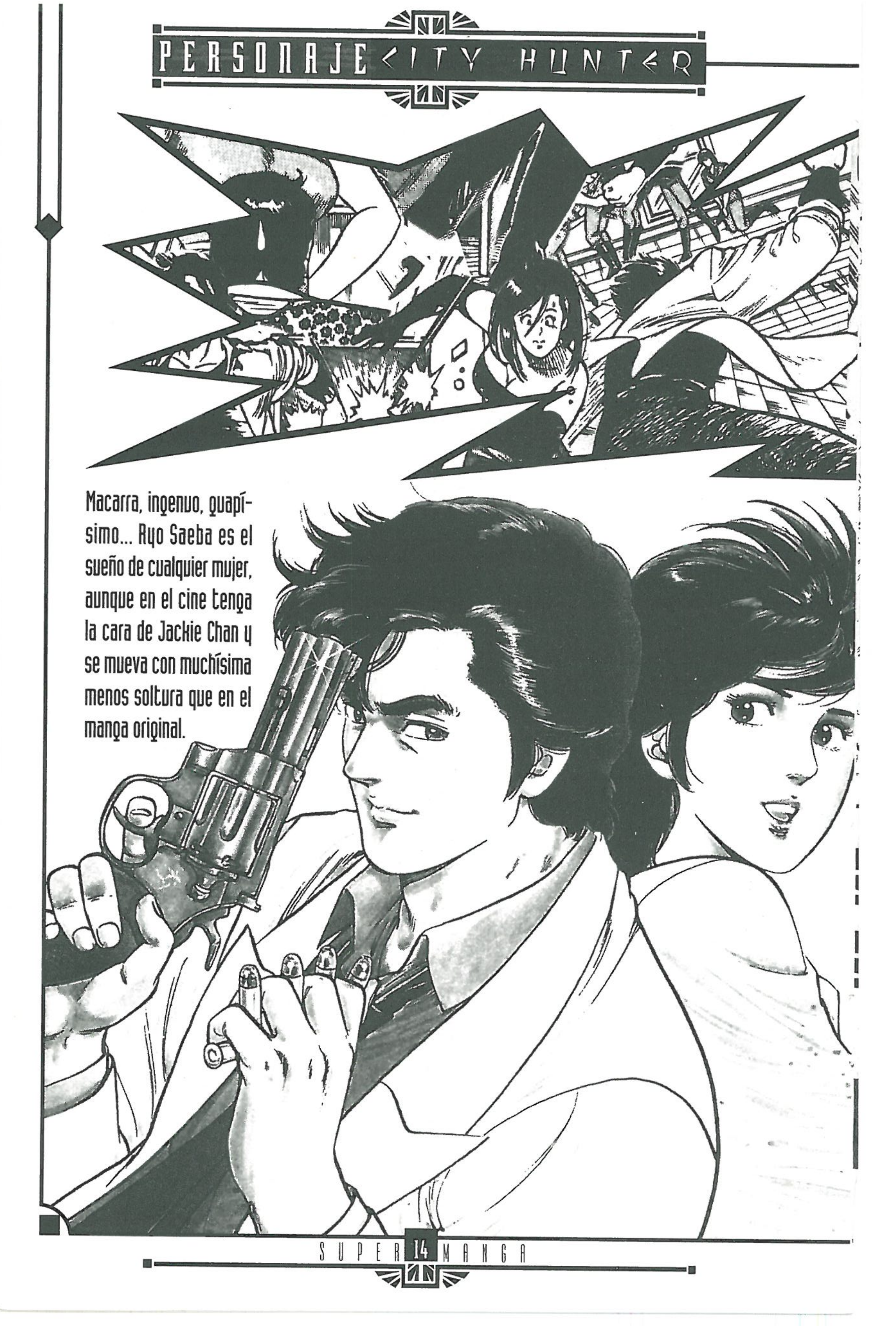
El poder de **AKIRA** fue tan grande en el mercado japonés, que **Otomo** consiguió con relativa facilidad el dinero necesario para llevarla al cine. **AKIRA**, la película de animación (estrenada en 1987), fue dirigida por su creador y consiguió elogios tan calurosos como el manga en que se basó. Su gran calidad convenció a los distribuidores internacionales, quienes la convirtieron en el primer éxito del anime a escala mundial. En España, la edición del manga por parte de **Ediciones B** coincidió con el estreno en los cines del film.

Tras la consagración de **AKIRA**, **Otomo** daría rienda suelta a su imaginación como guionista de otros artistas. Su firma puede verse en obras como LA LEYENDA DE MADRE SARAH (dibujada por **Takumi Nagayushu**) y ¡QUÉ HORROR DE APARTAMENTO! (**Satoshi Kon** a los lápices), adaptación de una película con actores de carne y hueso que dirigió el propio **Otomo**.

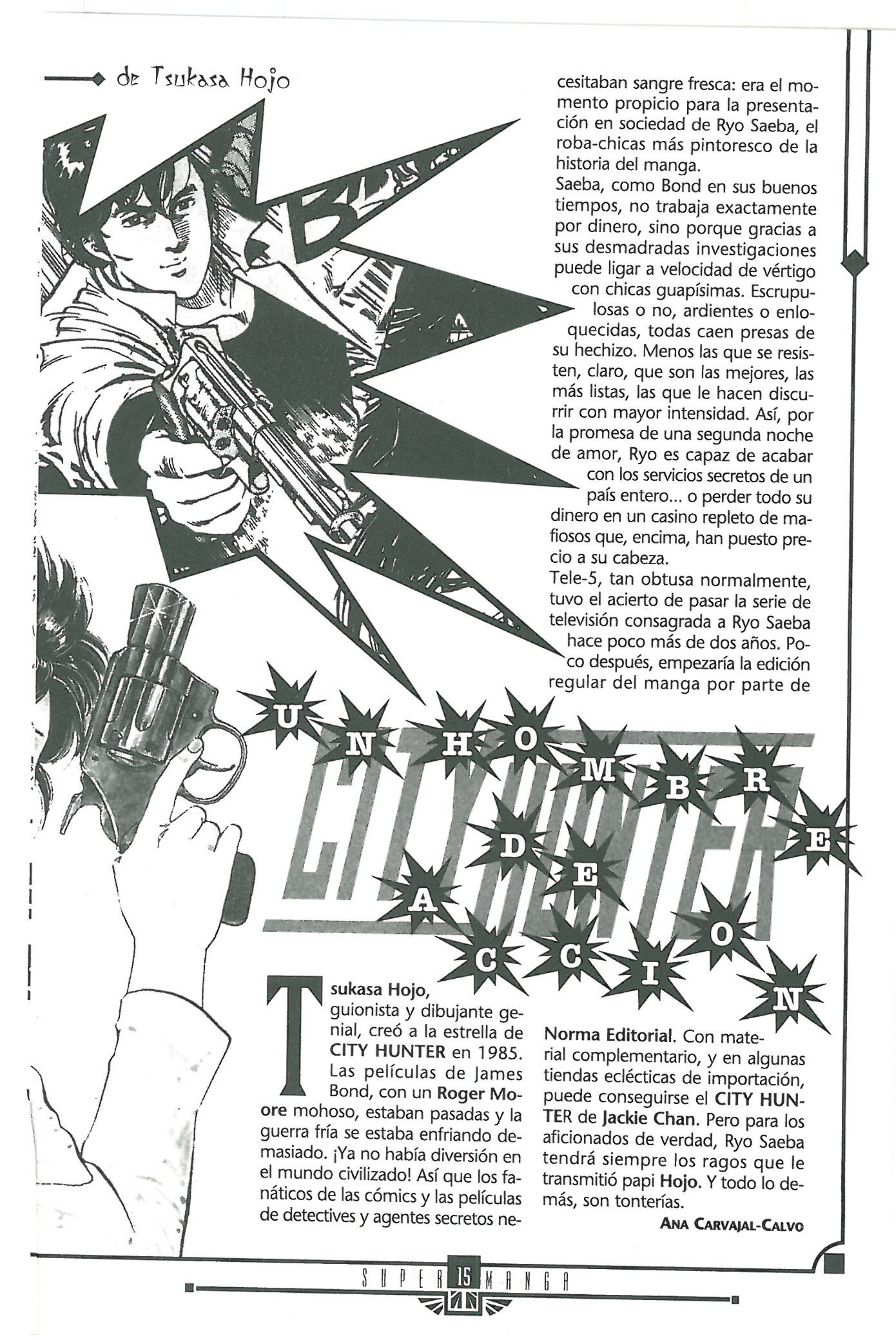
Probablemente, el mayor obstáculo que debe enfrentar ahora este gran *mangaka* es el de conseguir otra obra tan redonda como **AKIRA** sin reincidir en su iconografía, demasiado difundida como para sorprender y emocionar al lector.

AITOR KOVACS

AS PESADILLAS



Macarra, ingenuo, guapísimo... Ryo Saeba es el sueño de cualquier mujer, aunque en el cine tenga la cara de Jackie Chan y se mueva con muchísima menos soltura que en el manga original.



UN HOMBRE DE ACCION

Tsukasa Hojo, guionista y dibujante genial, creó a la estrella de **CITY HUNTER** en 1985. Las películas de James Bond, con un **Roger Moore** mohoso, estaban pasadas y la guerra fría se estaba enfriando demasiado. ¡Ya no había diversión en el mundo civilizado! Así que los fanáticos de las cómics y las películas de detectives y agentes secretos necesitaban sangre fresca: era el momento propicio para la presentación en sociedad de Ryo Saeba, el roba-chicas más pintoresco de la historia del manga.

Saeba, como Bond en sus buenos tiempos, no trabaja exactamente por dinero, sino porque gracias a sus desmadradas investigaciones puede ligar a velocidad de vértigo con chicas guapísimas. Escrupulosas o no, ardientes o enloquecidas, todas caen presas de su hechizo. Menos las que se resisten, claro, que son las mejores, las más listas, las que le hacen discurrir con mayor intensidad. Así, por la promesa de una segunda noche de amor, Ryo es capaz de acabar con los servicios secretos de un país entero... o perder todo su dinero en un casino repleto de mafiosos que, encima, han puesto precio a su cabeza.

Tele-5, tan obtusa normalmente, tuvo el acierto de pasar la serie de televisión consagrada a Ryo Saeba hace poco más de dos años. Poco después, empezaría la edición regular del manga por parte de **Norma Editorial**. Con material complementario, y en algunas tiendas eclécticas de importación, puede conseguirse el **CITY HUNTER** de **Jackie Chan**. Pero para los aficionados de verdad, Ryo Saeba tendrá siempre los ragos que le transmitió papi **Hojo**. Y todo lo demás, son tonterías.

ANA CARVAJAL-CALVO

NOMAD

de Morvan, Savoia y Buchet



Cómic experimental, **NOMAD** es fruto del intento por parte de un grupo de autores galos de fusionar dos narrativas historietísticas tan distintas, pero tan iguales al fin y al cabo, como la japonesa y la europea. Los resultados, contra todo pronóstico, son bastante positivos.

El argumento -inmerso en la corriente «cyber-punk» que tanto se estila- podría pasar perfectamente por el de cualquier manga de **Shirow** o **Asamiya:** Arruán, un joven africano, posee el increíble poder de conectarse al alma de cualquier persona, animal o cosa, operando a su antojo con ella. Esta facultad es codiciada por unos tipejos malvados que no cesarán hasta atraparle.

En el segundo volumen, el último publicado hasta ahora, Arruán será llevado hasta Tokyo, donde huirá de sus captores y encontrará a una joven rebelde, Sakiko, con la que intentará desaparecer de la ciudad en una carrera desesperada, interminable y sofocante. Tan interesante premisa toma sólida consistencia en **NOMAD** gracias a un dibujo excelente -aunque poco tiene de manga- y una coloración a la altura de los elevados estándares norteamericanos -pero, nuevamente, alejada de la estética habitual en las historietas japonesas-.

ANDRES GARCIA

VALORACION 8









KIMAGURE ORANGE ROAD

Sin duda, el grafismo del **Matsumoto** de hace diez años pueda parecer algo simplón, comparándolo con el de otras series más actuales, aunque no es menos cierto que lo importante en el cómic no es el dibujo si no su forma de narrar un conflicto. Y esa es precisamente la mayor virtud de **KOR**: el perfecto «tempo» de un triángulo amoroso, romántico pero sin ñoñerías. La serie, protagonizada por un grupo de entrañables adolescentes -algunos de ellos con poderes mágicos-, cautivó a la audiencia televisiva (todavía no se sabe si por el diseño de los personajes de **Akemi Takada** o por la sensualidad de Madoka Ayukawa) y el manga en que se basó va en España por su vigésimo número. En él, Kyosuke deberá soportar las mil y una gamberradas de su primito Kazuya, que es capaz de todo con tal de fastidiarle y de paso perjudicar su relación con Madora, que no pasa por muy buen momento.

nº 20 de Izumi Matsumoto

KOR es un manga para todos los públicos, de lectura agradable. Se merece un vistazo por parte de aquellos que todavía no lo conozcan.

Pol Roca

VALORACION 9



CARTAS A RAITO-GOBUN

CARTAS A RAITO-GOBUN. SUPER MANGA. O'Donnell, 12. 28009 MADRID

Bueno, bueno, bueno... ¿Qué os ha parecido el «nuevo» **SUPER MANGA**? Una birria, la o con un canuto, una delicia, la Barbería del Sur... ¡Queremos saberlo! Enviadnos tan pronto como podáis vuestros jocosos y alegres comentarios. Sólo así sabremos qué hacer, qué pasito dar a continuación... o sobre quién lanzar nuestras negrísimas maldiciones. Avisados estáis.

■ Josep Pujades (Barcelona) pregunta -inocente- quién puede haberle dejado responder un consultorio sobre manga a alguien tan incapaz y maleducado como yo. Pues está clarísimo: el jefe-jefazo, que comparte mis virtudes. Por eso le quiero tanto. Josep se interesa también por las últimas novedades de **Camaleón Ediciones**, que según él son la gente más guapa del planeta. No seré yo quien te haga cambiar de opinión, vamos, hasta te voy a recomendar los últimos DRAGON FALL, que han mejorado mucho.

■ Raquel Sánchez (Valencia) insiste en un tema espinoso: las poquísimas páginas de información de **SUPER MANGA**. Ya ves que en este número las hemos doblado... y pretendemos ir creciendo en los próximos meses. De vosotros depende.

■ Isidro "Kame" Cabrero (Madrid) dice que el cómic americano ha muerto, pero que algunos de sus personajes merecerían ser traspasados al manga. Cita, como ejemplo, al Capitán América. ¿Os lo imagináis? ¿Un Capitán Japón? Yo no. Ni ganas.

Nuestros lectores andan tan orientalizados últimamente, que ya ven al Capitán América en sepia. O en amarillo. ¡Tendremos que empezar a llamarle Capitán Japón?

■ Lara Suárez (Ávila), pide más mangas españoles que parezcan japoneses. Eso queremos todos...

Nada más, por ahora. Compradnos el mes que viene... y que la fe en Raito-Gobun os proteja.

HASTA

Y DURA, Y DURA Y DURA ...EL
PRÓXIMO MES TODAVIA MAS. TE
OFRECEREMOS TODA LA INFOR-
MACION: NUEVAS Y APASIONAN-
TES LECTURAS, LOS GRANDES AU-

EL MES

TORES JAPONESES Y NUESTRA BI-
BLIOTECA DE PERSONAJES INOLVI-
DABLES. TODO INFORMACION MAN-
GA. NO TE PIERDAS LO ULTIMO
«MADE IN JAPAN». ¡QUE LOCURA!

QUE VIENE